



DATABENC
Parchi archeologici

OR 4: Fruizione immersiva e sostenibile

Obiettivi e attività previste

Studi delle metodologie e delle tecnologie di fruizione immersive per Parchi Archeologici; realizzazione di un sistema integrato di fruizione multimodale per il Parco Archeologico urbano di Piazza Municipio.

Obiettivo di questo OR è studiare le metodologie e le tecnologie di fruizione immersive e innovative per Parchi Archeologici, al fine di valorizzare la specifica identità culturale e contestuale di quello urbano di Piazza Municipio.

L' intervento punta innanzitutto a identificare il processo che permetta la specifica dei requisiti per la fruizione di contenuti relativi ai Parchi Archeologici e calibrarlo alle esigenze del parco archeologico urbano caratterizzato da una continuità plurisecolare e da una articolata varietà di fuochi espositivi; da queste coordinate metodologiche scaturirà un progetto sperimentale volto ad organizzare un:

- Prototipo di sistema integrato di fruizione aumentata-virtuale geolocalizzata, finalizzata a soddisfare i bisogni e i desideri 'personalizzati' degli utenti, in una dimensione adattiva, in cui lo stesso utente sarà stimolato a condividere nuovi contenuti ed informazioni attraverso i social network.
- Sviluppare le metodologie per l'acquisizione di modelli fruibili attraverso il prototipo di sistema integrato per la fruizione immersiva di contenuti relativi ai Parchi Archeologici e in particolar modo a quello Urbano di Piazza Municipio.
- Sviluppare le metodologie relative al rilevamento delle performances per la definizione di un modello di gestione del parco archeologico urbano.

Conoscenze tecnologiche coinvolte

- Modellazione e definizione di KPI (Performance), KRI (Rischio) , KFI (Finanziario) in ambito Big data
- Definizione di modelli di previsione ex ante per valutare impatto, costi e ritorni degli interventi
- Metodologie e strumenti per interattività e visualizzazione 3D nel campo degli ambienti immersivi, dei sistemi interattivi, della visualizzazione in realtà aumentata e dell'interazione naturale
- Modelli relativi alla Quality of Service basati su informazioni attive, proattive e predittive raccolte sulla base delle informazioni attuali, sulla serie storica e sulla navigazione delle stesse informazioni da parte dell'utente
- Valorizzazione e fruizione didattica e multimediale del patrimonio archeologico con specifiche procedure per la definizione di modelli 3D di qualità





DATABENC
Parchi archeologici

- Soluzioni di visualizzazione olografica applicabili al contesto dei beni culturali e alla realizzazione di interfacce naturali e di tecniche di rendering interattivo per la fruizione in-situ di contenuto digitale relativo alle opere di interesse
- Tecniche di Machine Learning, Soft Computing, advanced Signal Processing, Recommender Systems, IoT, WoT, Virtual and Augmented reality e Multimedia data processing.

